ARTIKZONE

Numéro 16

1er avril 2006

Concept : Librairie originale, le Nine City, en Belgique, propose en plus de la librairie traditionnelle, un bar, un musée et un loft !

Travelling : *A quatre mains*, en plus d'être l'adaptation d'un chouette roman en BD jouit aussi d'un formidable parti pris graphique.

Réédition : *Adieu Chunky Rice*, de Craig Thompson est réedité aux éditions Casterman. On vous dit pourquoi c'est mal.

LA GUILDE : FULLPOILU ALCHEMIST !

Sommaire

Nine City [Concept]	2
Karoshi [Preview]	3
La Guilde [Dossier]	4 - 9
A quatre mains [Travelling]	10
Chroniques	11
Bouss [Jeune talent]	12 - 13
Forum	14

PREPAREZ-VOUS A DE BELLES ASCENSIONS !

Inattendu et original, Ascensions est le premier album de Bouss.

Il nous emmène à la découverte de la structure monde en compagnie d'un petit groupe d'amis.

Dépaysant, ce premier tome est un gros coup de cœur de fin d'année 2005. *Artikzone* est parti à la rencontre de l'auteur, à la fois scénariste, dessinateur et coloriste.

EDITO

Coucou ! :-)

Autant le dire sur le champ, Artikzone ne revient pas pour longtemps. Ce numéro spécial est un petit exercice juste pour s'amuser et vous amuser.

Certains d'entre vous ont regretté la fin du webzine, et ce numéro, en plus de vous proposer un contenu 100% inédit, est là pour faire un clin d'œil aux quelques nostalgiques tout en parlant de chouettes albums de bande dessinée qu'il serait dommage de ne pas remarquer.

En ces pages, la présentation ne change pas, ou presque. Afin de proposer plus d'articles, nous avons décidé de ne pas ressortir les deux pages de chroniques traditionnelles. Une page seulement donc, au profit d'un contenu un peu plus riche qu'à l'accoutumée. Exit aussi la mise en page du texte justifié. Définitivement, la présentation en drapeau, un des symboles du World Wide Web, semble convenir davantage à nos pages.

J'espère vraiment que ce numéro vous plaira si vous avez pris la peine de le télécharger par curiosité ou par envie… La prochaine fois, c'est ailleurs que l'on se retrouvera !

JK

NINE CITY, LA LIBRAIRIE-CONCEPT !

La surproduction n'a pas toujours que des mauvais côtés. Entendons-nous bien, comme tout excès, elle ne peut être que fatalement nocive. Mais elle incite également à l'initiative.
Les éditeurs tentent actuellement des choses (voir la collection 32 de Futuropolis, à laquelle W'art consacre ce mois-ci un dossier) et un libraire a décidé de faire de même en tentant l'expérience Nine City.

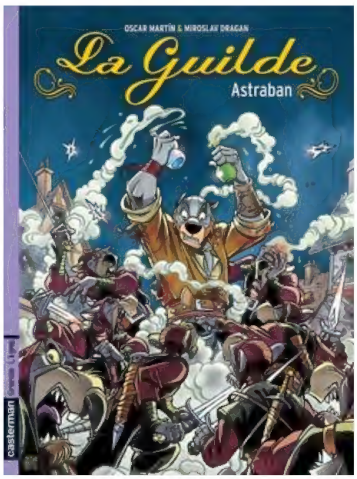
Le Nine City est un énorme complexe tentant de réconcilier les espaces, anciens ou nouveaux, qui sont souvent associés à la BD. Ainsi, l'espace de 3000m² prévoit de la place pour une librairie spécialisée et un musée, mais également pour un bar lounge et un loft prêt à accueillir les auteurs de passage. Révolutionnaire ? À voir. Ambitieux ? Sûrement !
L'équipe n'hésite pas à se donner les moyens de ses ambitions en organisant des évènements populaires et logistiquement difficiles, comme par exemple les venues de l'équipe *Lanfeust* ou de Mike Mignola.
Ann Geelen, responsable des contacts auteurs et des "events", et ayant auparavant travaillé dans une grande surface de la BD, a décidé de se joindre à l'aventure pour « relever le défi d'un projet unique, destiné à la BD, pour la liberté que l'on me laisse pour organiser des événements ».
Et quant à l'utilisation de tout cet espace : « Nous prévoyons d'organiser régulièrement des événements BD, mais nous louerons également la salle du musée (musée qui sera accessible tous les jours. Tous les meubles et vitrines d'exposition seront mobiles) à des entreprises ou à des particuliers. Cette salle pourra accueillir des événements de tous genres. Le loft sera exclusivement réservé aux auteurs et aux invités du Nine City. »
Elle voit déjà les opportunités qui vont s'ouvrir pour cette entreprise peu commune grâce à « La complémentarité des idées des créateurs du Nine City (librairie, musée de l'objet, atelier, lounge bar, résidence d'auteurs, clinique de l'objet, etc.) »
L'ambition et la démesure du projet ne doivent pas non plus faire oublier la passion qui anime le Nine. Ainsi, plusieurs auteurs ont accepté d'être parrains de l'endroit. Parmi eux, Gihef, dessinateur des *Enchainés*, a endossé ce rôle car il connaissait « Ann Geelen et Pierre Bosman (responsable de la partie librairie) auparavant. J'ai suivi de très près la conception du projet, et c'est tout naturellement que j'ai donc accepté de "parrainer" le magasin lorsqu'on me l'a proposé. », preuve que le projet est avant tout affaire de personnalités.
D'ailleurs, à la question sur l'éventualité que Nine City devienne un exemple à suivre, il nous répond : « Il est encore tôt pour le dire, car ça dépendra évidemment du succès du projet. Mais a priori, je serais tenté de répondre par l'affirmative, ne serait-ce que pour l'accueil chaleureux et l'organisation des évènements. »
Le complexe étant pour l'instant encore en travaux, seule la partie librairie a ouvert ses portes. Victime d'un hiver rude, le chantier a dû être prolongé. L'ouverture complète est prévue pour les vacances d'été.

Cubik

(KAROSHI) PAREL - CALVO

Gérald Parel sévit sur *7 secondes* tandis que David Calvo imagine des histoires comme *Kaarib*, *Akhénaton* ou *AK* entre Paris et Los Angeles.
L'un est dessinateur aux styles multiples, l'autre un écrivain touche à tout.
Avec *Karoshi*, ils réalisent un one shot intriguant de 48 pages.
À paraître en juin chez Carabas, *Karoshi* nous plongera dans une ambiance cyberpunk d'anticipation où une intelligence artificielle tombe amoureuse de son pilote. ArtikZone vous propose en exclu la couverture et l'une des toutes premières planches !

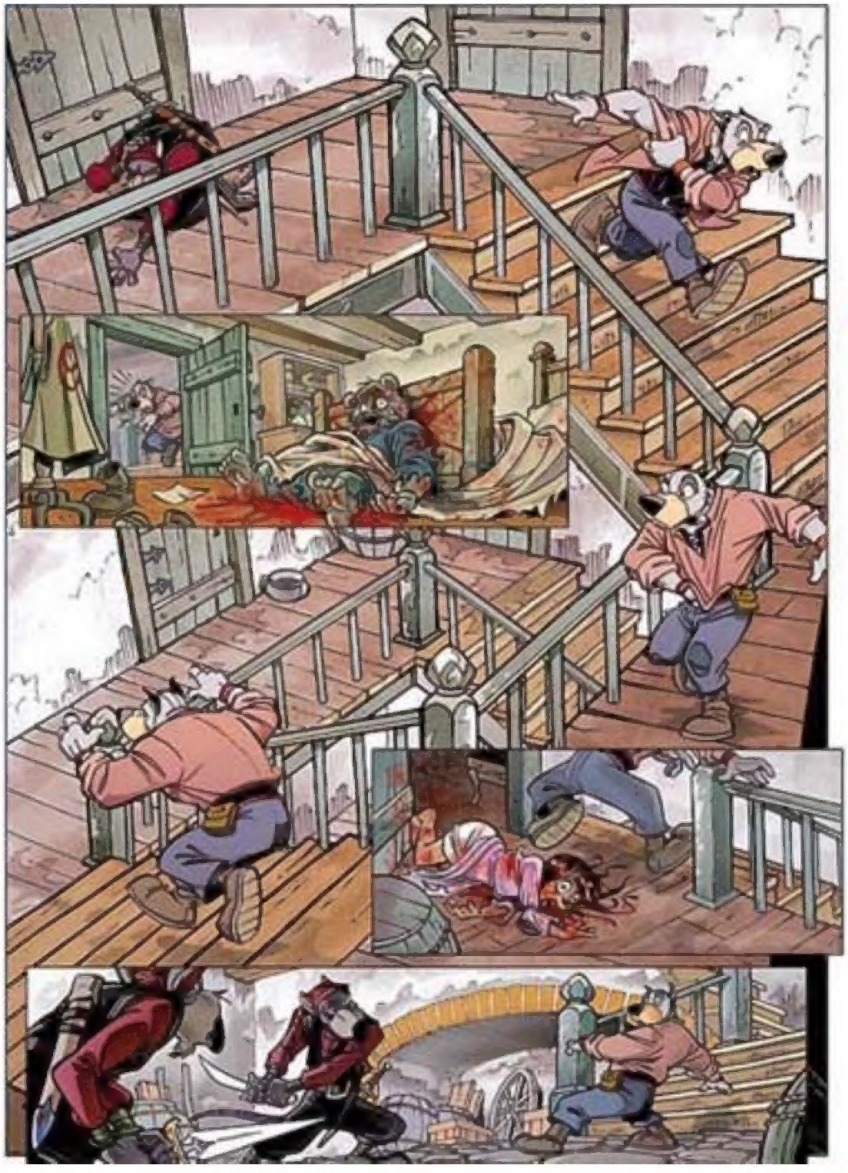
QUAND L'ALCHIMIE ET LA



À l'occasion de la sortie du premier tome de *La Guilde*, Artikzone est parti à la rencontre de ses auteurs, le belge (!) Miroslav Dragan et l'espagnol Oscar Martin. Echange de bonnes paroles multilingue pour une série prometteuse.

Artikzone : Bonjour Miroslav Dragan. Avec *La Guilde* vous signez votre premier album. Pouvez-vous nous en dire plus sur votre parcours ?

Miroslav Dragan : Quelques petites précisions s'imposent, *Astraban* est mon premier album paru en tant que scénariste "unique". En effet, mon "premier" album est le *Sillage* HS (*Le Collectionneur*). D'autre part, contractuellement, deux autres projets/séries ont été signés avant *La Guilde*, mais pour des raisons tantôt personnelles, tantôt éditoriales, ces albums (*Nephilim* et *La Chute du Dragon noir*, Ed. Delcourt) paraîtront après *La Guilde*. En résumé donc, *Astraban* est mon quatrième récit, bien que mon premier album... Est-ce bien clair ?



Pour le reste, que dire... Malgré un pseudonyme "balkanisant", je suis belge, trentenaire et j'essaye de gérer ma schizophrénie : une vie civile le jour, une vie d'auteur la nuit et le week-end. J'ai commencé à passer plus de temps devant mon clavier que dans mon lit, lorsque j'écrivais, d'une part dans le domaine du jeu de rôles et d'autre part en presse (*Phénix, Science-Fiction Magazine, Pavillon Rouge* et *Journal du Mardi* pour les plus importants). D'abord gros "consommateur" de bande dessinée, l'idée de passer de l'autre côté du miroir s'est imposée de façon fort naturelle. Ensuite, c'est comme pour tout, les hasards, les rencontres opportunes, les amitiés...et la réalité prend forme.

AtZ : Comment se sont amorcés le projet et votre rencontre avec Oscar Martin ?

MD : La magie d'Internet et la volonté d'un éditeur ! Paradoxe de la "bande dessinée moderne", je ne connais pas Oscar (nous ne nous sommes jamais rencontrés physiquement) et, mieux, nous ne parlons aucune langue en commun...et pourtant, partageant une même passion (et mettant en œuvre des subterfuges pour nos traductions), nous sommes sur la même longueur d'onde et notre collaboration est non seulement fructueuse, mais aussi passionnante. Notre rencontre peut se résumer comme suit : Oscar se faisait jeter de chez les tous les éditeurs avec son projet *Le Monde cannibale*, toutefois Arnaud de la Croix (éditeur) avait le sentiment que ce jeune dessinateur pouvait intégrer les codes de la bande dessinée "à condition" de le faire travailler avec un scénariste. Je passais par là, je connaissais le travail d'Oscar (merci le Web), et...l'alchimie s'est faite. On a beaucoup travaillé en amont (décors, ambiances, personnages, etc.) et on a développé un projet qui, je pense, était en adéquation avec notre culture narrative et le style

MAFIA SE COTOIENT !!!

graphique d'Oscar. Au final, le comité éditorial nous a soutenus, et nous avons signé.

AtZ : Lors de la réalisation de l'album, comment travaillez-vous avec votre dessinateur ?

MD : Fort classiquement, par mail, en franco-espagnol. D'abord un pitch de l'album. Ensuite, une description rapide des nouveaux personnages et des nouveaux lieux, afin qu'Oscar puisse réaliser ses recherches et poser les éléments-clés en "pré-prod" (ce qui lui fait gagner du temps durant la réalisation des planches). Puis un séquencier (description de chaque séquence et nombre de pages consacrées) de tout l'album. Enfin, le découpage page à page (avec indication des cadrages, des mouvements, des actions, des dialogues, etc.) est livré séquence par séquence. Oscar me fournit un board très poussé (sorte de premier crayonné) que je commente. Une fois que cela est calé, je n'interviens plus avant les pages définitives. Là, je relis, bloc par bloc, et je réécris éventuellement des portions de dialogues.

AtZ : Votre premier album est très dense. Il mêle alchimie, personnages animaliers, mafia, mais aussi violence. Quelle alchimie, justement, avez-vous utilisé pour bien doser tous ces ingrédients ?

MD : Euh...le hasard... :-)
J'avoue que, très égoïstement, j'écris d'abord ce que j'aimerais lire. Mon premier filtre, c'est mon dessinateur qui me critique en me réclamant plus d'amour, de violence ou d'action. Ensuite, c'est mon épouse qui joue les censeurs (et elle est bien moins tendre qu'Oscar). Toutefois, je pense que l'équilibre réside dans le séquencier. On voit tout l'album en deux à trois pages et on peut ainsi se rendre compte du "rythme" réel du livre. Je pense que l'autre élément important est "d'aimer" ses personnages et d'essayer de vivre (mentalement) comme eux. Je trouve qu'aujourd'hui trop d'albums ont perdu ce "sense of wonder" qui m'a fait apprécier la bande dessinée au profit d'anecdotes, de séquences construites pour placer un "bon mot", d'une action sur-découpée ou d'une conception fort théorique et peu "affective" (trop de jeunes scénaristes, à mon avis, se sont coincés dans l'écriture "jeu de rôles" ou dans les préceptes de la dramaturgie).

AtZ : Contrairement à une bande dessinée comme *Blacksad*, vos personnages animaliers ne sont pas typés. Dans quelle mesure est-ce un choix cosmétique ?

MD : J'avoue ne pas comprendre. Par « ne sont pas typés », vous entendez qu'ils sont "stéréotypés" ? :-) La première chose qui m'amuse (voire nous honore) est cette comparaison quasi-systématique avec *Blacksad,* à croire que ni *Le Vent dans les saules* ni *Sibylline* n'ont existé en BD. :-) L'envie est double. D'une part, fournir des

LA GUILDE
T1 - Astraban
Dragan - Martin
Ed Casterman
9,50€

En sauvant une jeune femme des mains de brigands, Astraban ne se doute pas des ennuis qui l'attendent.
Le jeune alchimiste se fait très rapidement dépasser par les événements et se laisse entraîner peu à peu aux frontières de la loi.

POURQUOI SI JEUNE ?! POURQUOI TANT DE MALHEUR ?!
IL EST TOUJOURS DIFFICILE DE PERDRE UN ÉTUDIANT BRILLANT ALORS QUE TOUS VOYAIENT EN LUI L'AVENIR DES SCIENCES ALCHIMIQUES.
MAIS QUE DIRE DE LA DOULEUR DE PARENTS QUI VOIENT AINSI PARTIR LEUR UNIQUE FILS ?
LES MOTS MANQUENT POUR ÉVOQUER CE FILS AIMÉ ET AIMANT QUI, J'EN SUIS SÛR, CONNAÎTRA UNE NOUVELLE VIE À LA HAUTEUR DE SES QUALITÉS.

personnages qui correspondent aux envies et aux "forces graphiques" d'Oscar. D'autre part, lors de l'écriture je fais abstraction de la dimension animalière : ce sont des "héros" au même titre que Thorgal ou Nävis (ok, ce n'est pas la modestie qui m'étouffe). Par contre, Oscar et moi essayons d'instaurer une réalité cohérente avec les choix initiaux (il n'y aura donc pas de chevaux...je ne supporte pas de voir des personnages animaliers rencontrer de "vrais" animaux) ; ainsi, dans le tome 2, il y aura une scène de zoo, une sorte de petit challenge que nous nous imposons pour imaginer à quoi ressemblent des animaux dans un monde zoomorphique. Cela dit, malgré ces bribes de réponse, je ne comprends toujours pas la question.

AtZ : *Blacksad* est devenu, peut-être malgré lui (à en croire ce que nous ont récemment confié Guarnido et Canales) la référence la plus connue en matière de personnages animaliers, loin devant ses aînés comme *Le Vent dans les saules* ou les *Enquêtes de l'inspecteur Canardo*. Et je ne parle même pas des *Fables* de La Fontaine. Dans *Blacksad,* les personnages sont tous très typés, à savoir le boxer/gorille, le méchant/crapaud, l'assassin/serpent. Dans *La Guilde*, la caricature est moins présente et comme vous le signalez, cet exercice fait partie des forces d'Oscar.

MD : Mais selon cette définition, ils sont typés ! Astraban le jeune chien fou, Elveccio le vieux rat des rues, etc. Faites bien attention et vous identifierez clairement les rôles et fonctions de chacun. *La Guilde* est une petite entreprise et, comme dans toute entreprise, on parvient avec un peu d'observation à distinguer le directeur du marketing du chef comptable. :-)

AtZ : Astraban, le premier tome, est très introductif. Ainsi, on ne sait pas quelle "couleur" va prendre l'histoire dès le deuxième tome. Sans trop en dévoiler, quelle orientation va prendre *La Guilde* dans les tomes à venir ?

MD : Quelle couleur prendra la suite ? La même que ce tome 1 : gris ! L'envie est de relater des tranches de vie d'Astraban et de suivre son évolution (et donc sa compréhension du monde...parallèlement à celle des lecteurs), dans un monde que nous aimerions rendre le moins manichéen possible. Il y aura donc de la joie, des peines, des mensonges, des passions, de l'action, des intrigues, de la politique, etc.

AtZ : Le style "Disney" d'Oscar Martin laisse suggérer une histoire assez "gentille". Or il n'en est manifestement rien. En témoignent des scènes de violence comme celle de l'immolation ou de l'acharnement sanglant d'Astraban sur un voyou. À quel public s'adresse *La Guilde* ?

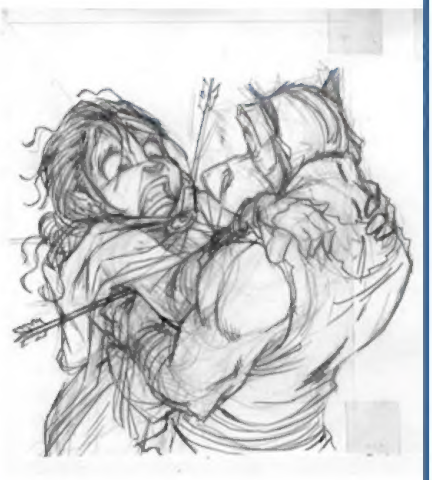
MD : À tout le monde, pourquoi ? Vous vivez dans un monde sans télévision, sans cinéma, sans presse ? Dans un monde où la violence n'est jamais présente et exposée ? Dans un monde où les scénarios de séries télé et de films sont toujours "fleur bleue" ? Moi pas, et mes neveux et nièces non plus. Pourquoi brûle-t-on des ambassades et des voitures. Et surtout, pourquoi montre-t-on lesdites images au journal de 20 heures en tombant systématiquement dans "l'éditorial" et en oubliant de réellement informer ou de mettre en garde ? De façon un peu "pompeuse", je dirais que *La Guilde* n'est qu'un reflet de la société dans laquelle je vis. Pour l'anecdote, lors de l'écriture du tome 1, j'ai "pitché" le tome 2 comme suit : « Le vernis de l'intrigue portera sur la corruption dans les paris sportifs. » Depuis lors, un gros scandale a éclaté aux USA autour d'anciens joueurs de hockey (mon sport préféré) et un autre fait la une de l'actualité belge. Je ne suis pas devin, c'est juste dans l'air du temps. Tout le monde, de 7 à 77 ans, en entend parler à la radio ou à la télé.

AtZ : Tout à fait. Cependant, la couverture, la typographie du titre, ne suggèrent pas au premier abord une histoire relativement violente. Ne pensez vous pas que cela puisse surprendre une part de vos lecteurs ?

MD : Peut-être… Il ne faut cependant pas sous-estimer l'intelligence du lecteur. Je crains que trop souvent on ne voit dans le lecteur de bandes dessinées un gars inculte, gentiment demeuré et exclusivement intéressé par une dédicace. On ne force personne à acheter l'album, qui n'est pas vendu sous blister et qui est mis en place chez des libraires spécialisés. Donc, même si la couverture suinte la gentillesse :-), personne n'est forcé d'acheter un chat dans un sac. D'autre part, je conteste le fait que cet album soit "violent", adjectif chargé d'un sens péjoratif faisant souvent référence à certains "types" de récit. On ne dira jamais que *Taxi Driver* ou *Infernal Affairs* sont des films "violents". Un album de *Ric Hochet* est aussi "violent" : des protagonistes ont des plans diaboliques et assassinent des innocents pour des raisons vénales. Analysez bien ce que vous lisez et vous verrez que la violence est banalisée. Dans *La Guilde*, on veut éviter l'angélisme et le manichéisme. Ce qui "choque", c'est la projection faite sur des dessins disneyens. Cela dit, revoyez *Bambi* et on peut reparler de la violence… vous oseriez faire visionner ce film à vos enfants, vous ? :-)

AtZ : Quelles sont vos diverses influences quand vous écrivez une histoire ?

MD : Le temps, le stress, la fatigue, ma femme, mon repas de midi, etc. :-)
Derrière une apparence anodine, c'est une question assez complexe en fait. Un album n'est pas l'autre. Les seuls éléments permanents : mon ordi et mes CD. Pour le reste, telle une éponge, je me gorge de tout ce qui passe : ma "bédéthèque", ma bibliothèque, ma "dévédéthèque", la presse, la radio, la télé, mes voisins, les inconnus dans le bus, les envies de mon dessinateur…
Sur *La Guilde*, mes références sont à chercher du côté de la littérature de fantasy (Fritz Leiber ou Glen Cook, par exemple), de la série noire et du cinéma (*Scarface*, *The Godfather*, *Gangs of New York*, par exemple).



AtZ : Si vous étiez exilé sur une île déserte, quels albums BD emmèneriez-vous sur place ?

Qu'est-ce que j'irais faire sur une île déserte ? Franchement. Je ne fréquente que deux îles : la

MAIS… QU'EST-CE QUE… C'EST PAS DES CHOSES À FAIRE ÇA!
CHUT!
CHUT, VOUS-MÊME! VOUS ÊTES QUI…
… POUR ME DONNER… GLOUPS
VOYONS, LIMPAR. RIEN NE SERT D'EFFRAYER NOTRE JEUNE AMI.

Crète (et elle est loin d'être déserte) et les îles flottantes. Pour le reste, je n'apprécie que la Scandinavie...et en Finlande je n'ai pas encore croisé la moindre "île déserte". :-)

AtZ : Hum, d'accord. Dans ce cas, si votre bibliothèque, qui n'est sans doute pas ignifugée, se mettait soudainement à brûler, quels albums sauveriez-vous des flammes en priorité ?

MD : Vous êtes sympas les gars avec les auteurs. Après m'avoir envoyé sur une île déserte, j'ai le droit de voir cramer ma bibliothèque. Merci ! Je pense que si tout brûle autour de moi, je sauve ma famille et ma peau. Sinon, je reste pragmatique et je sauve ce que j'ai à portée de main. Hop, je me retourne...que vois-je ? *Lucille* (Futuropolis), *Le Photographe* (Dupuis), *L'Affaire du voile* (Albin Michel), *Fritz Haber* (Delcourt). Si je suis vraiment courageux, je sauve tout Andreas, les Christin/Bilal, les Alec Séverin, *Arthur* (Chauvel/Lereculey), *Sillage* (Morvan/Buchet), *Spirou & Fantasio* (Franquin), *Blake & Mortimer* (E.P.Jacobs), *20th Century Boys* et *Monster*, tout Tardi, *Les Chroniques de la Lune Noire*, *Lanfeust de Troy*... ok... là je suis aux urgences... parce que j'aurai bien évidemment essayé de sauver quelques romans aussi... et ma collection de revues de hockey sur glace... et quelques DVD... et... arrrrrrrrgggggggggghhhhhhhhhhhhh ! :-)

AtZ : Poursuivons dès lors notre entretien au service des grands brûlés ! Pouvez-vous nous en dire plus sur vos projets à venir ?

MD : Dans le désordre : *La Guilde* T2 (Casterman), *Helldorado* T1 (Casterman, avec Jean David Morvan), *Nephilim* T1 (Delcourt), *La Chute du Dragon noir* T1 (Delcourt), *V.I.T.R.I.O.L.* T1 (Glénat, avec un ami), *Souvenirs de la Grande Armée* T1 (Delcourt), Les *Trois Mousquetaires* T1 (Delcourt, avec J.D. Morvan). On ajoute à cela une collaboration sur le scénario de *Jhen* (Casterman), divers travaux de scripts pour Jean David, quelques projets en négociation et...des trucs encore "top secret".

AtZ : Pour finir, que vous inspire la surproduction croissante en BD, et la multiplication cette année des séries de bandes dessinées franco-belge feuilleton, au rythme de parution soutenu ?

MD : Quelle surproduction ? En voyant la liste de mes différents projets, on peut conclure que je participe activement à ce mouvement, non ?! Je n'aime pas la notion de surproduction, je pense plutôt que la bande dessinée évolue et propose une offre qui, aujourd'hui, peut toucher toute personne alphabétisée. Le marché impliquera probablement des changements structurels importants : le métier de libraire mutera, les éditeurs devront cesser d'être le plus grand artisanat de France pour accepter leur rôle de "plus petite" industrie d'Europe. Pour le reste, je suis un fan de BD, donc plus j'ai de came, plus je me gave ; et, comme mon budget n'est pas extensible, tant pis pour le cinéma, la musique et les jeux vidéo.

AtZ : Il est exact que tout auteur relativement prolifique contribue à la surproduction. Mais posons la question autrement : dans le flot de nouveautés sans cesse croissant, comment un jeune auteur comme vous réagit à un marché tellement dynamique que la sortie d'un premier tome passe plus facilement inaperçue et, d'autre part, est plus rapidement expédié en rayons ?

MD : Comme je le disais, les mutations sont en marche. Toutefois, les règles de base restent les mêmes : respecter ceux qui sont au front (commerciaux et libraires), être vigilant (et harceler son éditeur) au marketing et à la communication, ne pas snober les média populaires (le Web, les magazines de niche, etc.), ne pas se prendre la tête et... bosser... bosser... bosser afin que les tomes se suivent à un rythme soutenu pour ne pas faire trop attendre ceux qui vous ont déjà fait confiance, les lecteurs.

Propos recueillis par JK en février 2006.

OSCAR MARTIN : INTERVIEW

Artikzone : Bonjour Oscar Martin, *La Guilde* est votre premier album de bande dessinée. Pouvez-vous nous en dire plus sur votre parcours et vos démarches pour vous faire éditer ?

Oscar Martin : Pendant des années, j'ai publié en Espagne un personnage appelé « Solo » qui a eu assez de succès. À un moment donné, j'ai décidé de développer un projet plus complet et d'effectuer quelques pages en couleur au format BD pour essayer de vendre le projet en France. Je l'ai envoyé aux plus gros éditeurs du pays, mais ce qui les intéressait c'était mon dessin et pas le projet !
J'ai eu plusieurs propositions de scénarios mais celui qui m'a le plus plu fut *La Guilde,* et aussi de travailler pour Casterman, une prestigieuse maison d'édition.

AtZ : Miroslav Dragan nous disait que dessiner des personnages animaliers était une des forces de votre graphisme. D'où vous vient cette aisance ?

OM : Ma base de dessin vient de ce qu'on appelle le « style Disney ». J'ai développé mon propre style de dessin après 23 années passées à être dessinateur pour le comics *Tom & Jerry*, ou pour avoir collaboré à diverses revues Disney de façon régulière.
Mais je n'ai pas une prédilection pour dessiner des animaux, en réalité je souhaite dessiner quelque chose avec des personnages humains.
Avant de commencer *La Guilde,* j'ai fait un essai pour un projet qui m'avait été proposé par les Humanoïdes Associés.
Les personnages à dessiner étaient humains. Je suis particulièrement satisfait de ces essais, mais ils ont finalement rejeté ma collaboration parce que mon style, inévitablement, était toujours un peu cartoon/Disney. Ceux qui ont eu une formation "Disney" peuvent s'adapter à presque tous les styles, mais dans mon cas je ne veux pas renoncer à ma manière de faire les choses.

AtZ : Plusieurs lecteurs ont remarqué l'usage régulier d'effets de flou dans les dessins sur les seconds plans et certains premiers plans. Pourquoi ce choix ?

OM : Il est évident que l'effet de flou au second plan est pour donner d'avantage d'importance et pour souligner l'action contenue au premier plan. Et quand l'effet de flou porte sur une certaine partie d'un premier plan, c'est parce que je veux qu'il y ait une sensation de profondeur ou de vitesse quand il s'agit d'un objet ou d'un personnage.

DOOD!
JE SAVAIS BIEN QU'IL DEVAIT M'EN RESTER UNE. DOMMAGE QUE JE N'AIS PAS RÉUSSI À L'ANALYSER...
ADVIENNE QUE POURRA!
C'ÉTAIT DONC ÇA! RIEN QU'À L'ODEUR, J'AURAIS DÛ IDENTIFIER LA PRÉSENCE DE RACINES DE GARGALIS ALLERGIIS.
YK FØØR DYG DØØDØ!
À VOS SOUHAITS. QU'EST-CE QUE VOUS ME VOULEZ À LA FIN?
MON PETIT ASTRABAN, TU FAIS UN BIEN PIÈTRE APPRENTI...
AAAARRRRRGGHHH
WAOU... DI ANGELO DOIT AVOIR UN FAMEUX PROBLÈME DE FOIE! FAUT QU'IL ARRÊTE LA VINAGRE DE LA MÈRE LOTTA.

AtZ : Vous qui êtes espagnol, quel est votre avis sur la situation et l'offre de bande dessinée en Espagne ?

OM : En ce moment, en Espagne, il paraît que la situation est meilleure qu'il y a quelques années, mais l'avantage est aux comics et aux mangas. De toute façon, grâce à cela, plus de BD européennes sont vendues. Pour ainsi dire, le manga a attiré un nouveau public.
De plus, en Espagne, il n'y a pas d'industrie qui crée vraiment de la bande dessinée. Elle se limite à acheter du "matériel" étranger. Et le peu de bandes dessinées européennes dans le lot n'est pas toujours ce qui se fait de mieux.

Propos recueillis et traduits par JK en février 2006

Toutes les images sont © Casterman - Martin - Dragan

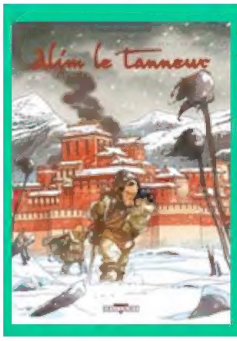
A QUATRE MAINS, POUR 4 STYLES !

A quatre mains est l'adaptation en bande dessinée du roman éponyme multiprimé de Paco Ignacio Taibo II, considéré comme un des fondateurs du polar noir mexicain. Améziane est quant à lui un dessinateur peu connu qui, attiré par le roman, a décidé de se lancer dans l'aventure. Adapté avec l'écrivain lui-même, _A quatre mains_ est une réussite. On vous dit pourquoi.

A QUATRE MAINS Tome 1
Paco Ignacio Taibo II
& Améziane
Ed Emmanuel Proust
16,50€

Les images sont © EP Editions - Paco Ignacio Taibo II - Améziane

Vous avez peut-être feuilleté *À quatre mains* en librairie en le reposant aussitôt.
On peut comprendre à première vue que les couleurs flashy style 70's ou le mélange des styles graphiques ne séduise pas en premier lieu.
Soit. En fait, *À quatre mains* est une bande dessinée découpée en chapitres. Pour caricaturer, imaginez un film de Quentin Tarantino où chaque "histoire" dans l'histoire serait revêtue d'un graphisme tout particulier.
En l'espèce, *À quatre mains* c'est ça. Un formidable enchaînement de chapitres, intimement liés, et à la personnalité graphique propre.
Le flashy 70's ? C'est pour les deux journalistes. Le dessin brut aux couleurs froides ? Pour Alex, sorte de joker de la C.I.A. !
En tout quatre histoires parallèles pour quatre graphismes différents. Un pari réussi !
Conduit par un narrateur omniscient, la sensation de lire un roman est présente tout au long de l'album, et forte de ses 96 pages, l'adaptation du roman d'espionnage n'est pas du genre à se faire oublier rapidement.
Histoire solide, parti pris esthétique engagé, *À quatre mains* passera sans doute inaperçu en librairie, minée aussi par un prix un peu élevé de 16,90 euros.
Faite comme moi, sautez le pas, le prix en vaut vraiment la chandelle.

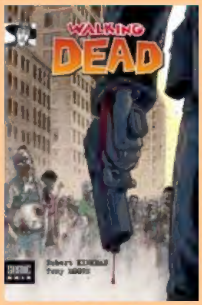


ALIM LE TANNEUR T2 Augustin - Lupano - Penloup. Ed Delcourt. 12,90€

Dessin ■■■■ Scénar ■■■□ Couleur ■■■■

Tout le monde s'en souvient encore, Alim le tanneur avait été l'un des événements de la rentrée 2004. Poétique, chaleureux, naïf, l'album avait su convaincre les lecteurs.

Deux ans ont passé et on retrouve des personnages un peu plus âgés. Fini la petite fille trognon, place à une chipie un peu plus casse-cou. Exit aussi le côté poétique. On entre de suite dans le vif du sujet et autant dire que ce n'est pas des plus optimistes. Sur fond de guerre de religion, *Alim le tanneur* prend un virage plus radical, quoique cohérent. Plus sanglant, plus orienté action/aventure aussi, il se peut que l'album déçoive certains lecteurs. Néanmoins, Virginie Augustin et sa coloriste nous offrent un spectacle visuel épatant. Même si les couleurs sont moins pastel, on en prend plein les yeux, tout au long de l'album, passant de paysages enneigés à des prairies verdoyantes. Un pur régal visuel.



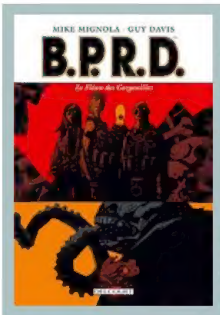
WALKING DEAD Kirkman - Moore. Éd Semic. 12€

Dessin ■■□□ Scénar ■■■■

Éditée en noir et blanc sur du papier bouffant, cette série de zombies mise tout sur les relations très développées entre les divers personnages.

Cette petite bande humaine, environ une quinzaine, vit dans un campement de fortune en bordure d'Atlanta, totalement contrôlée par les zombies. En revanche, à l'inverse des *Zombies qui ont mangé le monde*, les fameux morts-vivants brillent ici par leur incroyable stupidité. Ce sont des zombies authentiques quoi ! Ceux qui ne pensent qu'à s'empiffrer de chair humaine et qui vous transforment en un des leurs au moindre mâchouillage d'une de vos parties corporelles.

Remarque, les zombies n'ont qu'un rôle un plutôt secondaire (c'est vraiment accès sur les relations humaines) sans pour autant servir de prétexte : ils sont apparus comme par enchantement et le lecteur aimerait en savoir plus sur cette subite prolifération. Nos indics américains nous ont avoué que la suite du comics, à paraître en France, est pleine de rebondissements, pour notre plus grand bonheur !



B.P.R.D. T3 Mignola & Davis Ed Delcourt. 14€

Dessin ■■■■ Scénar ■■■□ Couleur ■■■■

Mais quel pied ! Tout ce que touche Mignola, c'est de l'or. Non ? Pas assez détaché ? Trop fanboy ? Oui, ça se conçoit.

Soyons sérieux quelques secondes. Ce 3ème tome de *B.P.R.D.* (*Hellboy* sans Hellboy) est artistiquement confié à Guy Davis et ça, c'est une très bonne nouvelle.

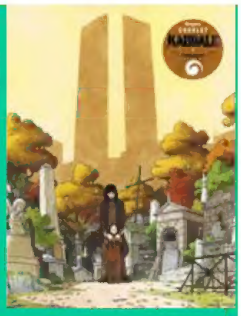
Non seulement parce que Guy Davis est un génial génie du dessin (il l'a bien montré avec *Les Zombies qui ont mangé le monde*), mais aussi parce que son style colle parfaitement à nos amis du B.P.R.D. Lys, Abe, Roger le golem ont tous des super gueules. Et je ne vous parle pas du Dr Kate Corrigan, plus craquante que jamais.

Cerise sur le gâteau, Mike Mignola propose un scénario riche en monstres marins qui renoue méchamment avec les ambiances "lovecraftiennes" chères à l'auteur.

Malgré tout, même après en avoir appris davantage sur le passé d'Abe Sapiens, je n'ai pas mis 4/4 à un album qui les méritait amplement. Pourquoi ? Parce qu'il n'y a pas Hellboy ! Quelle question !

KABBALE T3 Charlet. Ed Dargaud. 11€

Dessin ■■■■ Scénar ■■□□ Couleur ■■■■



Si on pensait en apprendre un peu plus dans ce tome, c'est raté. Toujours aussi mystérieux, *Kabbale* nous entraîne quelque part, mais où ? On pense de temps à autre à l'ambiance des premiers tomes d'*Akira*, sans pouvoir s'empêcher de se dire que ces deux tours omniprésentes ressemblent vraiment aux tours jumelles de New York. Si Gregory Charlet ne fait pas progresser significativement l'intrigue, c'est sans doute parce que la série doit accueillir un grand nombre d'épisodes. Souhaitant sortir un album tous les six mois, l'auteur a même préféré arrêter son autre série, *Le maître du jeu*.

Attendons de voir la suite, même si jusqu'à présent tout va pour le mieux. Dommage seulement que le prix soit si élevé pour un album au petit format.

Choco Creed T5 Collectif. Ed Café Creed. 14,90€

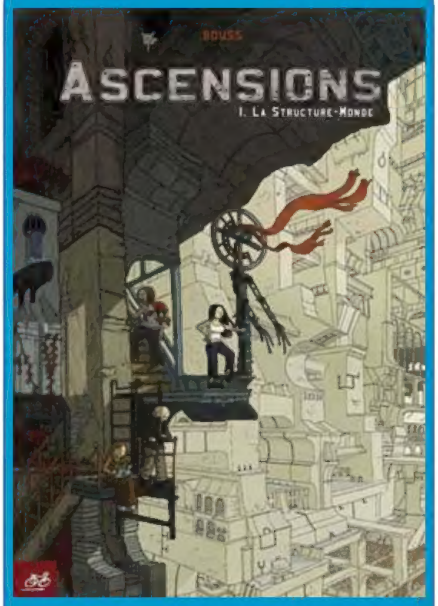
Dessin ■■■■ Scénar ■■■□ Couleur ■■■■

Nous vous parlions de l'exposition *Choco Creed* dans *W'Art* spécial Angoulême. Ce collectif fait sans doute partie des "bandes dessinées déviantes" de par son format atypique et sa composition extrêmement dense qui ne vont pas plaire à tout le monde... Tant pis pour eux !

Dans ce 5ème numéro, le collectif du café Creed comprend plus d'une vingtaine d'histoires courtes en couleurs pour moins de 15 euros. A ce prix là, inutile de se poser plus de questions, surtout compte tenu de l'incroyable qualité du livre. Les styles, tous différents, sont éloignés de ce que l'on nomme la génération Télérama (celle un peu chiante, comme pour la génération musique Delerm/Bénabar et tout ça).

Sans être rock n'roll, le graphisme est souvent proche des livres d'illustration, avec une mention spéciale aux « Petits Experts » et à « Suivi ! ». Mais ces deux récits sont plus des coups de cœur que des histoires favorites, tant le livre est pluriel. Au fil des pages, on se retrouve en Afrique, dans une cour de récré, en Asie, dans la jungle, dans le désert, en ville, à la montagne, dans un appartement et j'en passe ! *Choco Creed* se limite t-il au recueil de chouettes histoires ? Même pas ! Il va plus loin en proposant à la fin, sur un papier mat, jeux, découpages de figurine à monter, cartes des 7familles... Excellent !

Si malgré mon enthousiasme vous n'êtes pas totalement convaincus, je vous invite simplement à feuilleter le livre. Impossible suite à cela de ne pas craquer !



BOUSS

Bouss est un jeune auteur qui sort sa première bande dessinée avec Ascensions. Un premier tome dépaysant et grandiose, qui séduit par ses personnages et ses ambiances.

ArtikZone : Bonjour Bouss, peux-tu nous en dire un peu plus sur ton parcours ?

Bouss : Dès le lycée, je passais pas mal de temps à faire mes propres albums de BD, à expérimenter différents styles de dessins au travers d'histoires complètement barrées réalisées au fur et à mesure, sans scénario écrit à l'avance. Après un Bac L, je suis parti pour deux ans de Beaux Arts. C'était une période d'incertitudes, je ne savais pas trop vers quoi je me dirigeais, ce que j'avais vraiment envie de faire. Après deux années de flou où je me suis progressivement rendu compte que je n'étais pas dans mon élément, j'ai découvert l'existence d'une toute jeune école d'arts appliqués (l'ENAAI , à Chambéry) tout près de chez moi. J'y ai postulé avec succès. C'est là que je me suis remis à lire beaucoup de BD, que je me suis remis à fond dans le dessin, que j'ai vraiment progressé, que je me suis rendu compte à quel point la BD comptait pour moi, que j'avais viscéralement besoin d'écrire et de dessiner mes propres histoires. J'avais des professeurs comme Vincent Bailly (*Angus Powderhill*...) et Fabien Vehlmann (*La Nuit de l'Inca, Green Manor, Ian*...), ça motive et ça aide ! J'ai vraiment beaucoup appris là-bas. Après avoir passé mon diplôme option bande dessinée, j'ai monté une dizaine de projets et essayé de démarcher les éditeurs pendant quelques mois. N'ayant eu pour retour que les lettres de refus classiques, je suis allé au festival d'Angoulême, et j'y ai fait le tour des stands des éditeurs. Les éditions Le Cycliste ont tout de suite bien accroché à un de mes projets, Ascensions. Ça s'est confirmé peu après, puisque j'ai signé avec eux deux mois plus tard.

AtZ : Fin 2005, tu as sorti ton premier album, Ascensions, chez Le Cycliste. Peux-tu nous parler de l'origine de ce projet ?

Bouss : C'est un projet qui à la base faisait parti de mon diplôme. Il était à l'époque moins abouti. La base de l'histoire était là, les personnages aussi, mais l'ensemble restait assez vague. Pourquoi la Structure ? Parce que je suis fan de tout ce qui est immensité, d'architecture démesurée. J'ai besoin de créer des décors dans lesquels je peux me balader. J'ai besoin de vivre par procuration dans ce genre d'univers. La

Structure, c'est le monde dans lequel je voudrais vivre, c'est mon échappatoire. Je voulais me créer un monde à moi, voilà pourquoi est né la Structure. J'ai donc développé cet univers au fur et à mesure, autour des quatre personnages principaux. J'ai su assez rapidement quelle allait être l'essence de cette histoire : celle d'un groupe de jeunes qui veut absolument comprendre le pourquoi du comment d'une construction aux dimensions inhumaines, qui constitue un mystère absolu. Au travers de cette histoire, je voulais surtout raconter le destin d'individus qui veulent comprendre par tous les moyens quelque chose qui les dépasse, leurs réactions, réflexions par rapport à l'incompréhensible. C'est un peu la même quête que celle des humains qui essaient de comprendre le pourquoi du comment de l'univers, à une autre échelle.

AtZ : L'album mêle un petit groupe de personnes isolées, évoluant dans une Structure-Monde gigantesque. Comment as-tu développé ton univers ?

Bouss : J'ai construit l'univers lentement. Il s'est enrichi, a évolué après certaines discussions. Il est vraiment venu progressivement, s'est dessiné au fil des versions successives du scénario, où j'essayais de tenir compte de mes erreurs pour explorer d'autres voies, faire l'impasse sur d'autres, qui avaient moins d'intérêt. Il a mûri au fil du temps, jusqu'au moment où j'ai su que je tenais la trame définitive entre mes mains. Désolé, je suis un peu vague pour cette réponse.

AtZ : Ces explorations que font tes personnages dans la Structure rappellent parfois le monde mystérieux de *Blame*, est-ce une de tes influences ? Quels sont les auteurs que tu aimes à lire ?

Bouss : Je ne connais pas *Blame*, mais

maintenant que tu m'en parles, je vais aller y jeter un coup d'œil. Alors, pour ce qui est de mes influences côté scénario, eh bien, elles viennent très peu de la BD et du manga finalement, ou de la littérature puisque je ne lis plus rien depuis trop d'années, honte à moi. En fait elles viennent surtout du cinéma, j'adore le travail de Terry Gilliam (*Les Aventures du baron de Münchausen, Brazil*...) par exemple. Pêle mêle, j'aime énormément ce que font Miyazaki, Tarkovski, Carpenter, Lynch, le scénariste Charlie Kaufman, les films inclassables, qui ont une empreinte visuelle unique, qui ne ressemblent à aucun autre (*Taxandria, Dellamorte dellamore, La Cité des enfants perdus*...). La musique aussi m'influence énormément.

Pour les auteurs BD que j'aime lire : Bill Watterson, Larcenet, Schuiten et Peeters, Marc-Antoine Mathieu, Ptiluc, Boucq...

AtZ : Combien de tomes sont à paraître ? Sans trop en dévoiler peux-tu nous en dire un peu plus sur le deuxième tome ?

Bouss : La série est prévue en trois tomes.

Le tome 2 s'intitulera *Ignorance*. Il sera principalement axé sur la psychologie des personnages, leurs peurs, leurs doutes, la relation qu'ils entretiennent vis-à-vis de la Structure. Le mystère va s'amplifier, mais certaines questions vont trouver leurs réponses dans les entrailles d'une mystérieuse ville abandonnée, située au sommet d'un immense pilier qui s'arrête très étrangement juste avant de toucher le plafond qu'il aurait dû rejoindre. Et dans cette ville trône un édifice plus haut que les autres. Un immeuble qui constitue le seul moyen de rejoindre la salle supérieure. Un immeuble dont le dernier étage est inaccessible...

Propos recueillis par JK en mars 2006.

ASCENSIONS Tome 1
Bouss
Ed Le Cycliste
12,50€

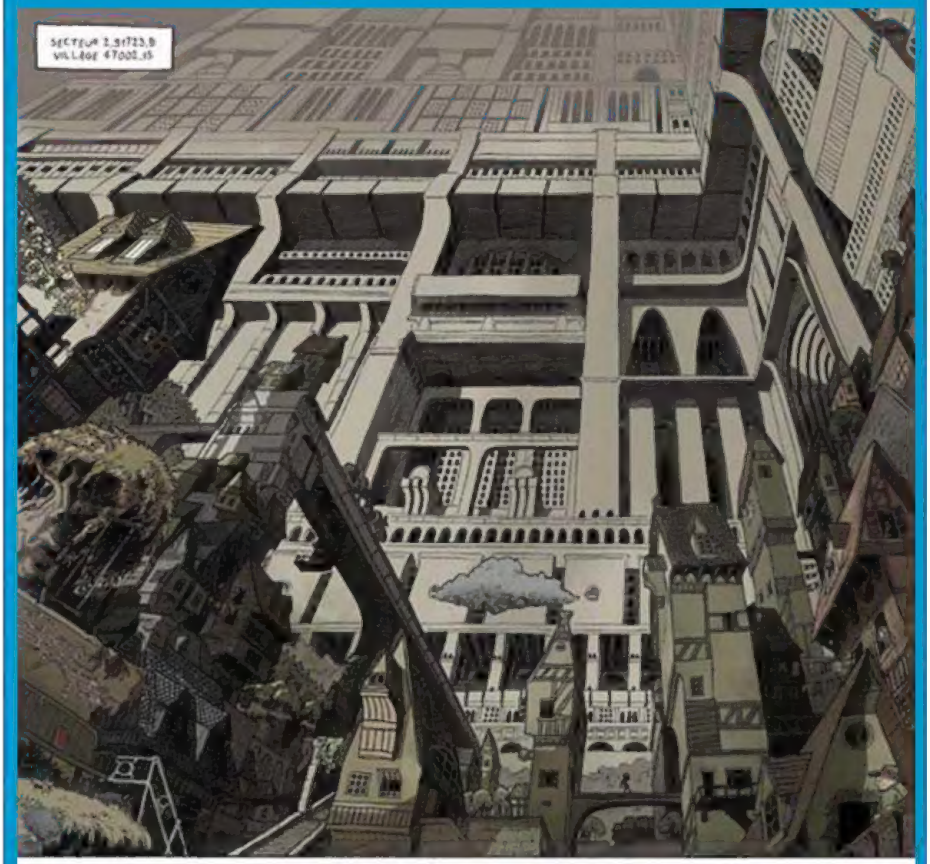
Ascensions a vraiment été une bonne surprise de la fin d'année 2005 !

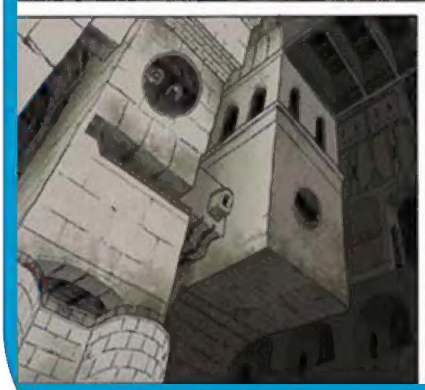
Certes oui, on pourra dire que la narration est un peu lourde, que l'enchaînement des événements paraît trop facile, mais derrière ces points plutôt négatifs se cache une bande dessinée où l'ambiance demeure exceptionnelle. La Structure-Monde, bien qu'abandonnée, semble regorger de vie. Peut-être parce que les murs dessinés décrivent une minutie tout ce qu'il y a de plus vivante ? À moins que ce ne soit le petit groupe de héros qui, par leurs liens d'amitié et leur bagou, insufflent la vie dans un environnement plutôt décrépit ?

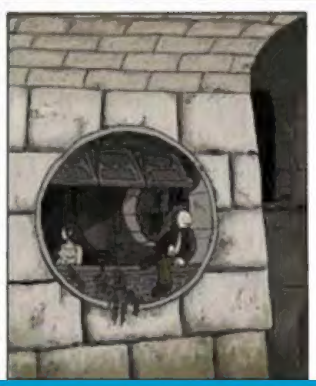
Quoi qu'il en soit, ce premier album de Bouss est tout à fait prometteur. Comme l'auteur le dit dans notre interview, *Ascensions* est un projet de longue date, nul doute que l'auteur sait où il va et qu'il parviendra à nous fournir les réponses aux nombreuses questions soulevées dans ce premier tome.

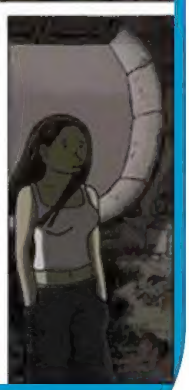
Sans être parfait, loin s'en faut, *Ascensions* est un gros coup de cœur, relevé par la passion de son auteur qui se ressent à chaque page.

Un album à découvrir pour tous, et qui rendra fou de joie les amateurs de grands édifices, d'exploration et de dépaysement !







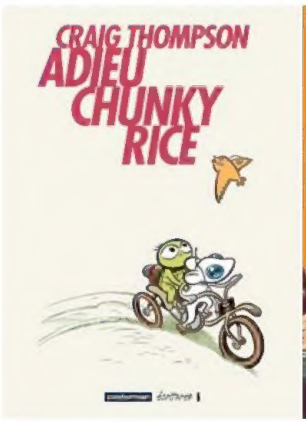


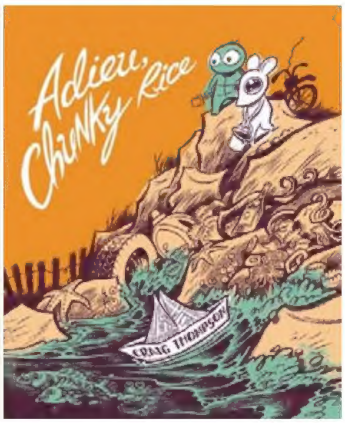
Les images sont © Le Cycliste - Bouss

Quel mécontentement !
Je lisais *Artikzone* et j'ai suivi *W'Art* dès le premier numéro. Plus ça y va et moins j'apprécie la ligne éditoriale. Le HS m'a conforté dans cet avis.
Où est l'aspect sympa qui se dégageait d'*Artikzone* ? Ce que je lis actuellement n'est qu'un ramassis de bien pensants imbus de leur personne. Rendez nous *Artikzone* !
Bertos

C'est fait :-)

Rééditions (Bien ou Mal ?)





La collection *écritures* de Casterman a permis à de nombreux lecteurs de découvrir des perles comme *Quartier Lointain*, le chef d'œuvre de Tanigushi. Néanmoins, d'autres expériences plus malheureuses sont vite venues assombrir le tableau, en particulier avec l'adaptation des *Histoires urbaines de Julius Knipl* de Ben Katchor. Pour information, cette bande dessinée a comme originalité des cases panoramiques… Casterman a jugé satisfaisant de proposer une lecture inédite du livre en proposant au lecteur de lire les pages en commençant par le haut vers la droite, et de la droite revenir vers le bas à gauche (En passant par le pli de la page donc).

ADIEU CHUNKY RICE

Sans être aussi catastrophique, la réédition d'*Adieu Chunky Rice* souffre d'une mise en page grossière. Là où Delcourt, le premier éditeur français de cet album de Craig Thompson, s'était fendu d'une belle édition au format d'origine, Casterman dans sa collection *écritures* publie des pages redimensionnées. Du coup, le cerné noir ne part plus au bord des pages, et chaque planche est enrobée d'un cadre blanc intrusif. Une déception tant l'ambiance semble contrariée par ce manque de délicatesse.

Pour le coup, si vous êtes un lecteur potentiel de cette BD, préférez la première adaptation, encore disponible dans les bonnes librairies ou chez les vendeurs d'occasions.

JK

RUMEURS & INFOS

Filles de Soleil

Cette année les filles de Soleil fêtent leur 10ème anniversaire ! Elles commencent à avoir de la bouteille. Pour marquer le coup, les éditions Soleil ont réédité en très faible quantité le premier volume de la série. Partez vite à l'assaut de vos librairies !

Astérix recolorisé

Coup de neuf pour *Astérix*. Les éditions Albert Réné ont décidé de mettre à jour la colorisation des tomes du petit Gaulois. Confiée au studio 2HB (*Léa Parker*, *Les Poussières de l'infini*), la mise en couleur sera entièrement numérique.

Donjon en noir et blanc

Les amateurs de la série *Donjon*, créée par Sfar et Trondheim, seront ravis d'apprendre qu'une version noir et blanc du dernier *Donjon Monster*, celui de Bézian, sera disponible en mai aux éditions Delcourt. L'album prend place dans la collection limitée noir et blanc de l'éditeur et sera vendu au prix de 17,50 euros.

Tardi devient mensuel

Tardi, grand monsieur de la BD que l'on ne présente plus, se lance cette année dans un projet original avec *L'Etrangleur*. Il s'agit d'une bande dessinée feuilleton adaptée de *Monsieur cauchemar*, un roman de Pierre Siniac.
Pour 1,80 euro, l'aventure aura lieu tous les mois jusqu'en juillet !

Père CastOurs

Rédaction : JK, Cubik
Composition : JK
Correction : Alexander Adam Falka
Webmaster : Micfrip

ARTIKZONE, le webzine le plus lu chez les poissonniers !